MENSILE - ANNO III - N. 18

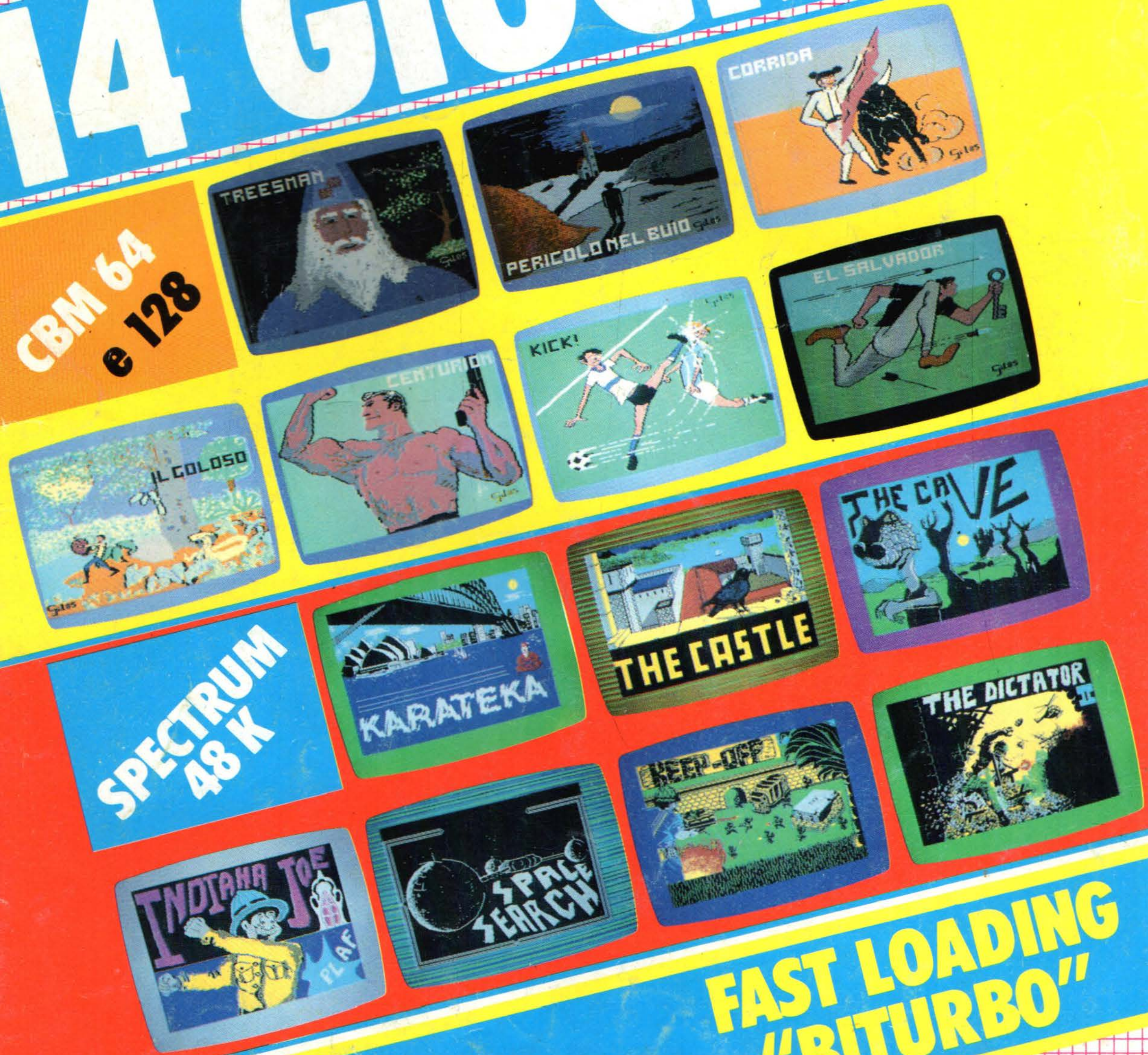
SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

14 GIOCHI

CBM 64 e 128

SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

W L'ARTE

Chi non ha un po' di passione per la grafica si faccia avanti! Speriamo che il grandissimo pubblico dei lettori di Special program si sia fatto avanti compatto perchè in caso contrario non potrebbe apprezzare quanto dovuto il grosso articolo dedicato agli artisti del computer, a coloro che con uno joystick in mano riescono a tirare fuori dallo Spectrum vere mirabilie grafiche. Ma crediamo che dopo un'attenta lettura dell'articolo anche i neofiti di pixel e sprite (vero commodoriani?) possano esprimersi con cognizione di causa sui migliori package presenti sul mercato. Il resto... è gioco!

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

	CBM 64 – Lato A	Spectrum – Lato B
4	Treesman	Karateka
5	Pericolo nel buio	The castle
6	Corrida	The cave
7	Il goloso	Indiana Joe
8	Centurion	Star search
9	Kick!	Keep off
10	El Salvador	Dictator II

IN QUESTO NUMERO

12 Quanta fatica povero Wally!

14 Tutti in formula Uno a guidare con Pitstop II

20 Artisti del computer ecco i vostri package

26 E se provassimo a girare per Londra?

28 Compro, vendo, cerco, trovo

TREESMAN



CBM 64

Nel pianeta di Czar a causa di uno strano fenomeno le piante hanno una crescita molto lenta e da sole non riescono a distribuire i semi per riprodursi. Usando il tuo disco magico tu devi difendere le piante dall'attacco delle scimmie mutanti che cercheranno di distruggerle, calpestandole. Con il disco dovrai anche distribuire i semi, affinchè possano crescere dei nuovi alberi. In un secondo tempo ti troverai su dei giardini pensili che dovrai visitare usando le scalette azionabili con le piccole leve verdi. Attento, però, in questa fase di non cadere preda dei ragni o delle radici dei tuoi stessi alberi. Ricordati inoltre, che alcune leve faranno sparire le levette.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	partenza

KARATEKA



SPECTRUM

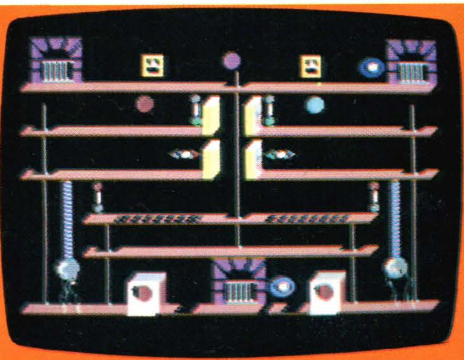
Il Karate non ha più segreti con questo bellissimo gioco in cui il nostro atleta (o i nostri atleti) hanno ben sedici mosse vincenti per atterrare il proprio avversario. Ogni round dura al massimo trenta secondi ma è uno spazio di tempo lunghissimo per pensare di poter stare in piedi senza crollare sotto i colpi spesso mortali dell'avversario. I giudici danno mezzo o un punto ad ogni colpo riuscito e con due punti totali si vince il round.

JOYSTICK KEMPSTON

Immaginate di dividere le possibili mosse del vostro joystick in otto parti in senso orario. Partendo da Nord (avanti) queste sono le mosse:

1	salto
2	allungo frontale
3	passo in avanti
4	calcio al petto
5	sgambetto
6	pugno basso
7	passo indietro
8	allungo indietro

PERICOLO NEL BUIO

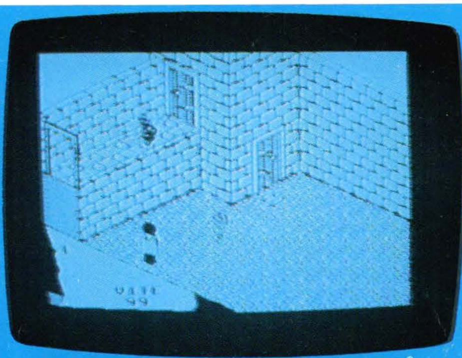


CBM 64

Volevi trascorrere le tue vacanze in un posto affascinante alla ricerca di nuovi misteri e se ti era possibile anche di un favoloso tesoro e ti sei recato in un castello scoperto di recente in Transilvania. Ma ecco che appena varcata la soglia del portone, questo si richiude alle tue spalle senza lasciarti via di uscita. Nelle segrete scoprirai vari trabocchetti che potrai usare per difenderti dalla mummia, dal mostro e da vari fantasmi. Dovrai fare anche molta attenzione alle macchine lanciasaette, che potrai sfruttare contro i tuoi nemici, e ai campi di forza che potranno incenerirti, ma che possono essere disinnescati trovando il magico interruttore. Troverai anche un disintegratore smarrito da un tuo predecessore e dei teletrasportatori da usare a tuo piacimento. Non dimenticarti, infine, che per trovare la via di uscita dovrai fare il giro di tutto il castello, perchè ne esiste solo una. Riuscirai a tornare alla tua vita tranquilla?

JOYSTICK PORTA 1 e 2	
bottone JOY 1	1 giocatore
bottone JOY 2	2 giocatori

THE CASTLE

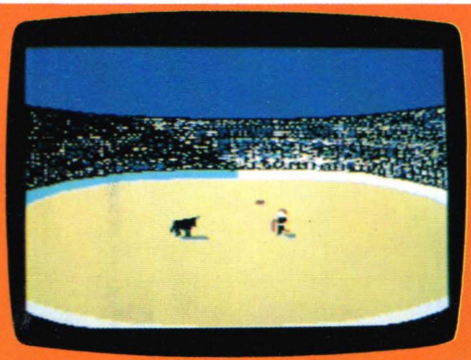


SPECTRUM

Un classico gioco di ispirazione britannica. Non manca nulla: c'è il mago dispettoso, l'eroe indomito e tantissimi oggetti da recuperare in giro per lo schermo. Più che un gioco «arcade» si tratta di un'avventura guidata nel castello delle meraviglie. Poichè un segreto non è tale senza mistero, come diceva il grande Ferrini (ricordate: Lo dice la parola stessa...) provate ad avventurarvi in questo castello delle meraviglie stando attenti a recuperare gli oggetti che veramente vi servono, dimenticandovi degli altri.

JOYSTICK KEMPSTON	
Y/P	alto e destra
H/ENTER	basso/sinistra
Q/T	alto/sinistra
A/G	basso/destra
SYMBOL/SPACE	salto
B/M	pugno
X/V	gira
CAPS/Z	taglia
1/5	seleziona oggetti (5 tasche)
6/7	usa oggetti selezionati

CORRIDA



CBM 64

La corrida è uno spettacolo affascinante e avvincente dove il toro e il torero si affrontano perchè vinca il migliore. Finalmente in questo nuovissimo gioco avrai la possibilità di dimostrare le tue capacità e il tuo coraggio, si fà per dire, nell'affrontare in un'arena affollata un toro inferocito che sarà invece interpretato dal tuo computer CBM-64. Sventolando ad arte la tua mantilla, dovrai far stancare il tuo nemico, finchè non cadrà sfinito a terra. Ma attento perchè il toro è imprevedibile e se ti passerà sopra o ti incornerà la tua carriera sarà stroncata.

THE CAVE



SPECTRUM

Il malvagio mago Skull ti ha rubato i 10 tesori che hai ereditato dai tuoi valorosi antenati e li ha nascosti nella sua miniera sotterranea. Dovrai lasciarti cadere nei cunicoli fino a trovare dei passaggi non sorvegliati dai guardiani del mago, per ricuperare gli oggetti di tua proprietà. Ma il tuo cammino non sarà facile, troverai infatti che la strada ti verrà impedita da fiumi di lava incandescente e da torrenti sotterranei impetuosi. Dovrai inoltre fare attenzione ai massi che si staccano dalle pareti soprastanti. Non dimenticarti che per risalire potrai utilizzare le corde dei guardiani che pendono dall'alto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
F1	pausa si
SPAZIO	pausa no
FUOCO+JOY in alto	salta
FUOCO+JOY in basso	lascia/prende mantilla
FUOCO+JOY in alto	agita mantilla
FUOCO+JOY a destra	olè

JOYSTICK KEMPSTON	
Z	sinistra
X	destra
K	alto
M	basso
ENTER	salta/prende
I	inventario

IL GOLOSO	INDIANA JOE

IL GOLOSO



CBM 64

Tu sei un inserviente di un dispettoso stregone e devi preoccuparti dell'approvvigionamento della frutta. Devi infatti girare per i vari giardini raccogliendo i vari frutti prima che degli orribili uccellacci li divorino o addirittura uccidano te. Ma la cosa, all'apparenza così semplice, è resa complicata da un sortilegio del tuo padrone, infatti dovrai scoprire la sequenza esatta in cui raccogliere i frutti. Terminato il tuo compito in un giardino o in qualsiasi momento potrai passare a quello successivo, ma ricordati che più frutti avrai raccolto maggiore sarà il tuo punteggio. Ricordati che il gioco diventa sempre più difficile mano a mano che avanzi nel frutteto e ti saranno sempre più necessari abilità e prontezza di riflessi per superare le crescenti difficoltà.

INDIANA JOE



SPECTRUM

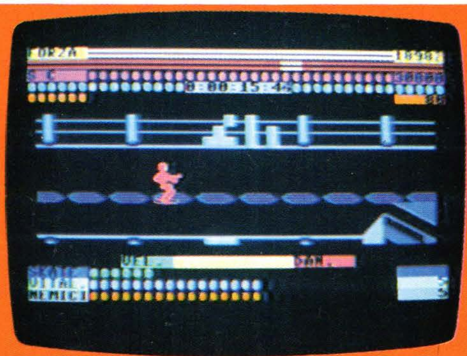
Nei mistriosi giardini incantati il nostro simpatico professore Joe ha due obiettivi fondamentali: trovare i tesori sepolti chissà dove e salvare anche la sua fidanzata, quella sciagurata che si è fatta rapire dagli avversari del professore che gli vogliono far pagare certi torti passati. Il professore ha due sole armi nel suo sacco magico: il suo cervello e alcune bombe esplosive che gli servono, una volta entrato nel giardino, per pulire la strada dagli ostacoli. Una volta messa la bomba il professore deve scappare da un'altra parte e attendere l'esplosione per non venir coinvolto dalla deflagrazione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
F1/F3	pausa si/no
F5/F7	musica si/no
SPAZIO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON	
J	joystick
K	tastiera
O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
SPACE	bombe

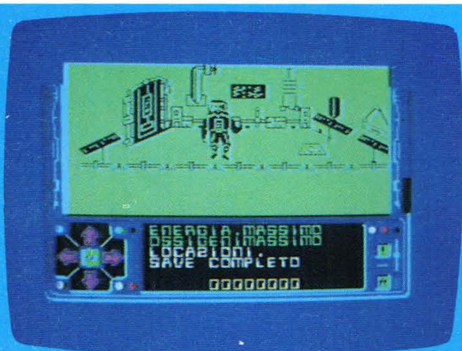
CENTURION



CBM 64

Un valoroso centurione mentre stava esplorando le fognature alla ricerca degli assassini che cercavano di rifugiarsi tra il labirinto di tunnel ha smarrito la strada per ritornare alla superficie. Aiuta il tuo amico nella sua ricerca dei fuggiaschi sparando a più non posso per bloccare i mostri che tentano di eliminarlo. Ricordati che per salire o scendere ai vari livelli dovrai portarti nella zona dove le frecce ti indicheranno la direzione da seguire. Esplora tutti i tunnel, le strade e i possibili nascondigli per riportare i fuggiaschi alla superficie. Ma nella fogna l'ossigeno è poco e quando senti che l'aria sta per mancarti cerca di raggiungere quella che pensi sia la porta da cui sei entrato per recuperare le tue forze. cerca di riuscire bene nella tua missione per dimostrare ai tuoi superiori che hanno fatto bene a scegliere te.

STAR SEARCH



SPECTRUM

Uno sceltissimo gruppo di piloti spaziali, tecnici e soldati è stato comandato alla ricerca dell'iperuranio, un metallo introvabile sulla Terra. Il metallo si trova però nel territorio dei Cloni, una razza malefica che va debellata senza pietà. Per muoversi sul terreno i piloti si servono di un radar precisissimo su cui sono segnate tutte le possibili mosse da fare, i nemici, le astronavi eccetera eccetera. Attenzione che muovendo il Joystick si armano i soldati con il loro infallibile cannone laser e viceversa. Dando il comando S si può salvare il gioco su nastro.

TASTI

Centurion

JOYSTICK PORTA 2

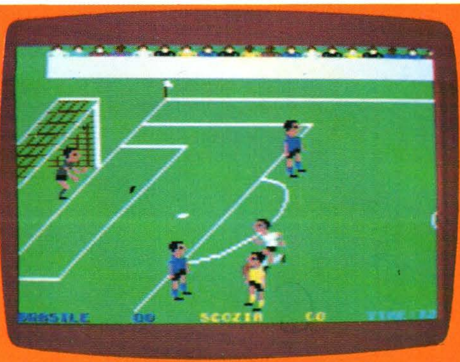
SPAZIO	per partire

Star Search

JOYSTICK KEMPSTON

P	pausa
O	riprende il gioco
Q	lascia gioco
S	salva gioco
J	carica gioco iniziato

KICK!



CBM 64

I prossimi campionati mondiali di calcio sono quasi alle porte. Ma se vedere le partite sullo schermo non ti è sufficiente, ecco che ti si presenta l'occasione per partecipare di persona ai vari scontri, standotene seduto tranquillamente in poltrona davanti al tuo CBM-64 e senza muovere, o quasi, un muscolo. Potrai giocare con un tuo amico o con il tuo computer, scegliendo quali squadre vorrai far muovere. Le regole sono quelle solite del calcio e, naturalmente, vincerà la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti, continuando le eliminatorie fino al raggiungimento dell'obiettivo finale: vincere la coppa dei mondiali di calcio.

KEEP OFF



SPECTRUM

Una missione suicida per il nostro impavido soldato. Armato solo di coraggio, mitra e sei granate il nostro marines si butta contro il nemico pensando soltanto a sparare per portare a casa la pelle. Non sarà facile riuscire a guadagnare l'entrata della fortezza nemica in quanto da ogni angolo spuntano fuori avversari da liquidare al più presto prima che loro facciano la stessa cosa. Le sei granate non sono certo sufficienti per il nostro eroe ma lui ne può trovare altre per strada facendo attenzione alle cassette di bombe nascoste in giro per lo schermo.

TASTI

KICK! — JOYSTICK PORTA 1 E 2

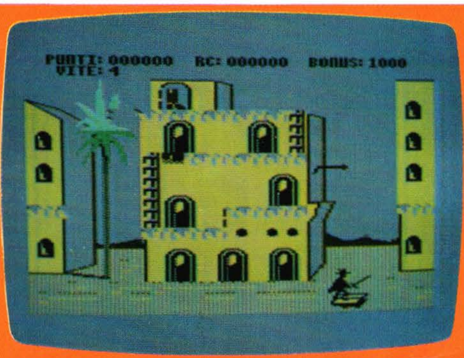
SPAZIO	inizio gioco

KEEP OFF — JOYSTICK KEMPSTON = AGF = SINCLAIR

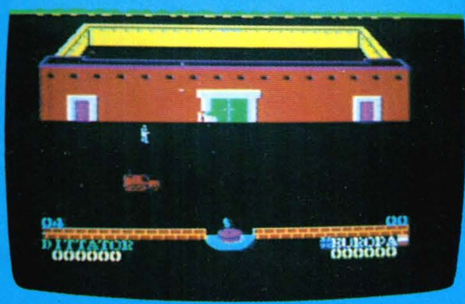
9	sinistra
0	destra
2	alto
W	basso
Z	fuoco
M	granata

EL SALVADOR

DICTATOR II



CBM 64



SPECTRUM

Il diabolico Sergente Garcia ha rapito una bellissima Signorina e l'ha imprigionata nel suo forte. Lo scopo della tua missione consisterà nell'essere il personaggio mascherato che trova la fanciulla e la salva dalle sgrinfie del malvagio. Le guardie di Garcia faranno di tutto per abbatterti. Sii preparato a grandi combattimenti. Potrai salire scale, esplorare passaggi segreti, saltare di piano in piano e rimbalzare su trampolini improvvisati. In ogni schermo ci sono difficoltà e pericoli diversi. Potrai vedere la mappa se viaggi tra più schermi. Vai perciò avanti e indietro per trovare il tuo obiettivo o anche solo degli indizi. Non sorprenderti, inoltre, se alcuni oggetti hanno delle proprietà magiche. Questo gioco è una combinazione di azione e avventura. Riuscirà il nostro amico a salvare la sua amata?

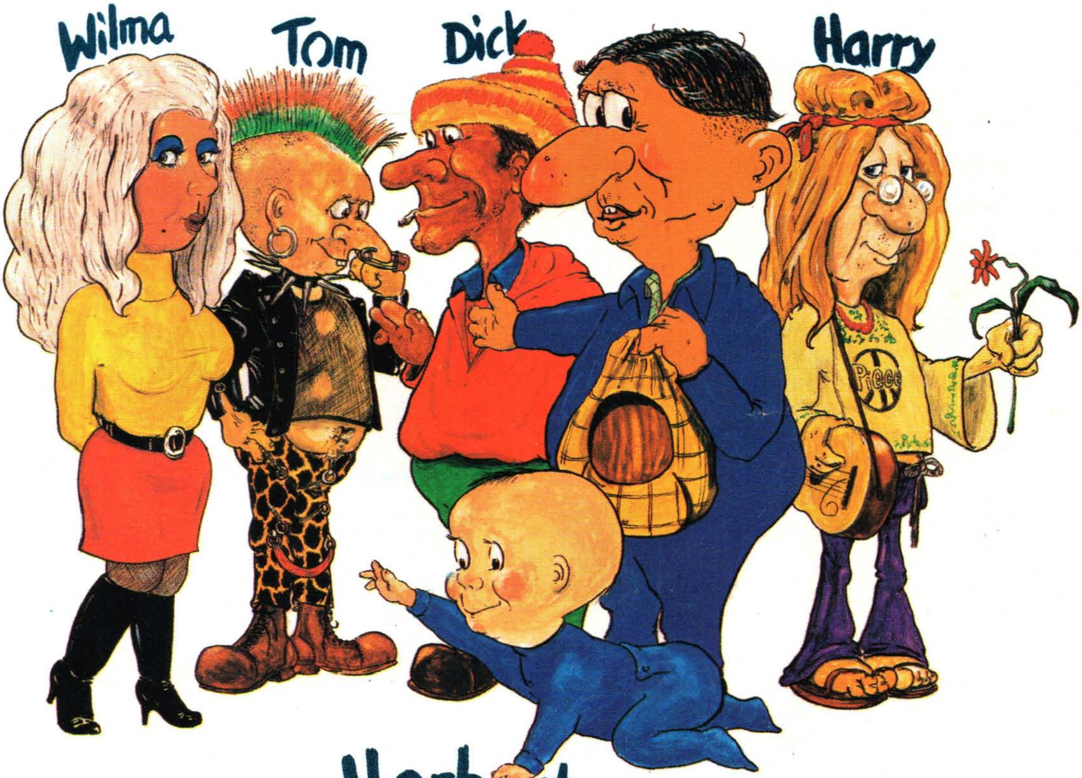
Una intera guerra sugli schermi del vostro Spectrum. Per poter giocare a questo gioco serve un po' di fantasia e tanta voglia di combattere. La precisione dei vostri tiri, dei vostri attacchi all'arma bianca può essere sostituita dall'intelligenza tattica. Preferite essere il difensore o l'attaccante? Il gioco (con l'opzione P) ve lo chiede subito. Da quel momento sta a voi superare le varie fasi del gioco (l'attacco, la battaglia, la fuga con l'elicottero) badando a non lasciarci le penne.

TASTI

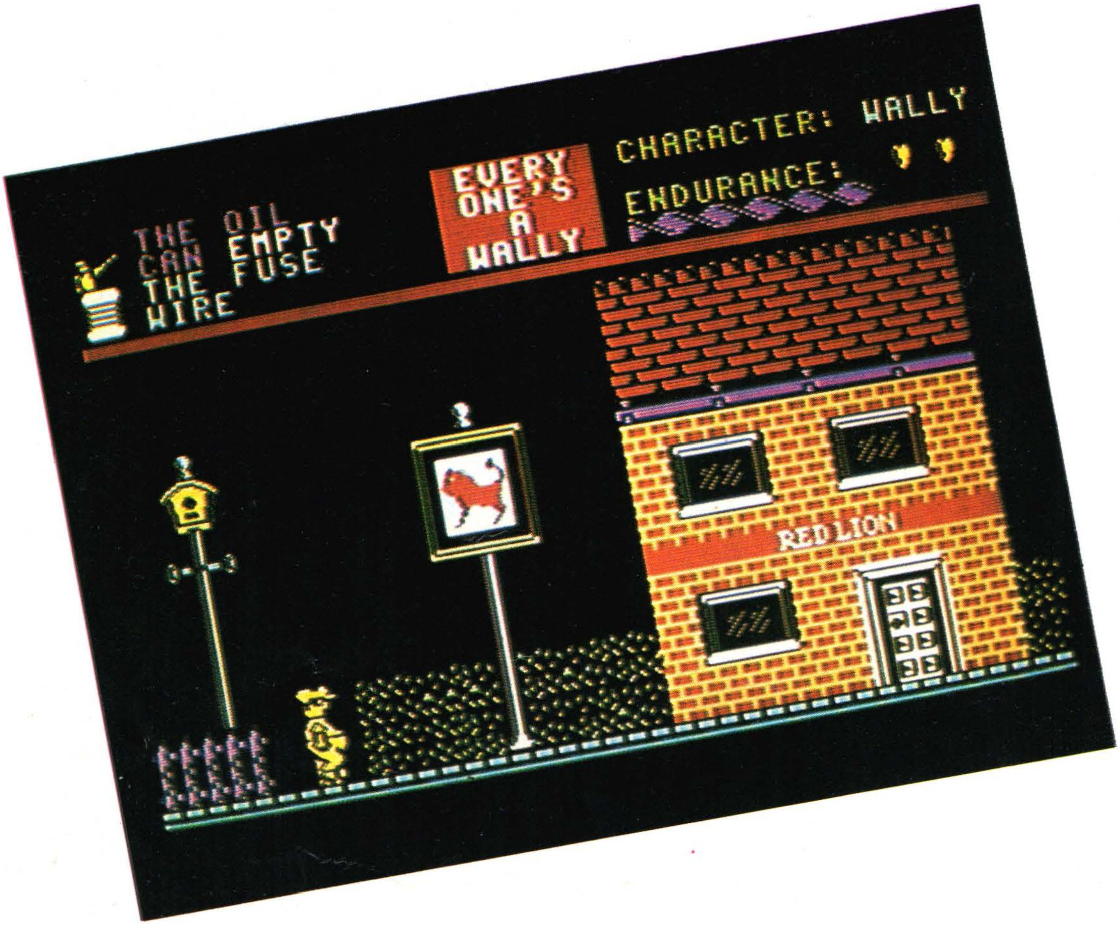
JOYSTICK PORTA 1	
L	Joystick laterale (ruotato di 90°)
R	Joystick retta
SPAZIO	pausa
FUOCO	per combattere e prendere

JOYSTICK KEMPSTON	
S	giocare
P	scelta avversario
L	livelli gioco
C	controlli

QUANTA FATICA, POVERO WALLY



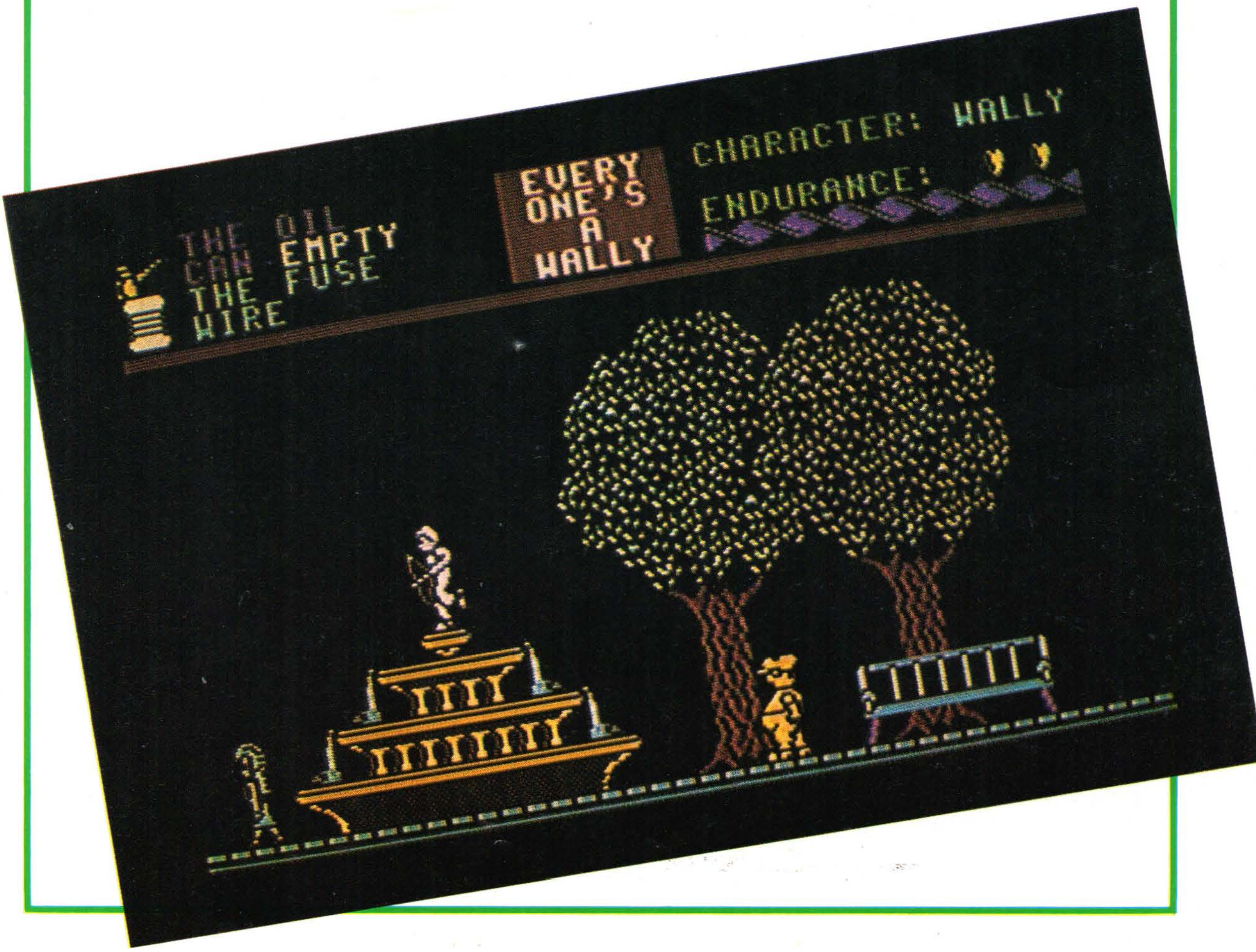
La pubblicazione di **Pyjamarama** è stata una pietra miliare per i giochi da bar grazie al suo brillante impiego degli oggetti per innescare dei difficili problemi. **Everyone's a Wally** prosegue la strada tracciata dal predecessore ed è il primo gioco da bar fornito di controllo multipersonaggi. Il gioco ricorda **Pyjamarama** sia nell'estetica che nella meccanica: la grafica è ottima, le ambientazioni ampie e pittoresche, i cinque personaggi ad alta risoluzione sono ottimamente animati. Ciascun per-



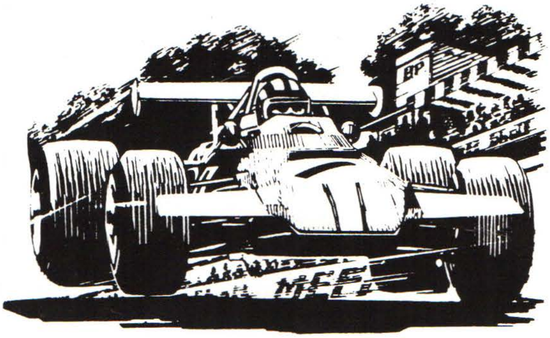
sonaggio ha delle capacità particolari e anche (se non lo si controlla) una volontà propria.
Il gioco è ambientato in una cittadina comprendente circa quaranta ambientazioni (ciascuna di esse uno schermo a sé) e più o meno quaranta oggetti lasciati in giro, ad esempio un pacchetto, una bottiglia vuota e una tenaglia. L'obiettivo del gioco sta nello scoprire cosa farsene.
I «cattivi» appaiono in alcuni dei luoghi e si muovono per lo schermo secondo schemi fissi: nell'ufficio postale, per esempio, si aggira svolazzando una coppia di francobolli...
Gran parte degli oggetti ha una funzione pratica, mentre altri non sono che fumo negli occhi. Per raccogliere un oggetto basta camminargli o balzargli sopra: si possono portare solo due oggetti per volta, oggetti che vengono visualizati in cima allo schermo.
Questi oggetti vanno impiegati per portare a termine vari compiti, come ad esempio affrancare il pacchetto che va portato ai dock, costruire un muro o riparare una fontana. È qui che sta il problema: certi compiti possono essere eseguiti solo da determinati personaggi: certe volte ci si può fidare della loro professione apparente, ma non si sa mai...
Quando un lavoro viene terminato, i personaggi vengono pagati proporzionalmente alla complessità del lavoro, e i soldi vanno nella cassa comune del gruppo. Raggiunto un certo importo, si concede una pausa per il té.
Sono cinque i lavori più importanti che

vanno fatti, ma ciascuno di essi può essere portato a termine solo se prima si svolgono i compiti più semplici. Quando poi si riesce a portare a termine uno dei lavori importanti, si vince una delle lettere che compongono la combinazione di una cassaforte bancaria. Alla fine le lettere vanno portate in banca e disposte nella sequenza corretta se si vuole aprire la cassaforte. Il gruppo può ora avere la sudata mercede, e il giocatore può godersi la gloria di essere riuscito ad arrivare fino in fondo.
Il gioco ha inizio nella piazza della cittadina, controllando Wally. Se invece si preferisce controllare un altro personaggio, bisogna prima occuparne la stessa posizione. Premendo il tasto numerico corrispondente si trasferira il controllo al personaggio desiderato. Se questo poi non è presente, si otterrà solo la sua posizione di quel momento.

I cinque personaggi hanno fattori di resistenza individuali, sotto forma di tre vite: il contatto con alcunché di nocivo ne abbasserà la resistenza fino a far perder loro una vita. Se si perdono tutte e tre le vite il gioco finisce, ma se un personaggio è moribondo si può sempre passare ad un altro personaggio e proseguire il gioco.
Per fortuna si trova cibo in abbondanza da mangiare per sostenere la resistenza: il guaio è che ogni personaggio (Wally escluso) è di gusti piuttosto difficili, e non tutti i cibi gli vanno a genio.

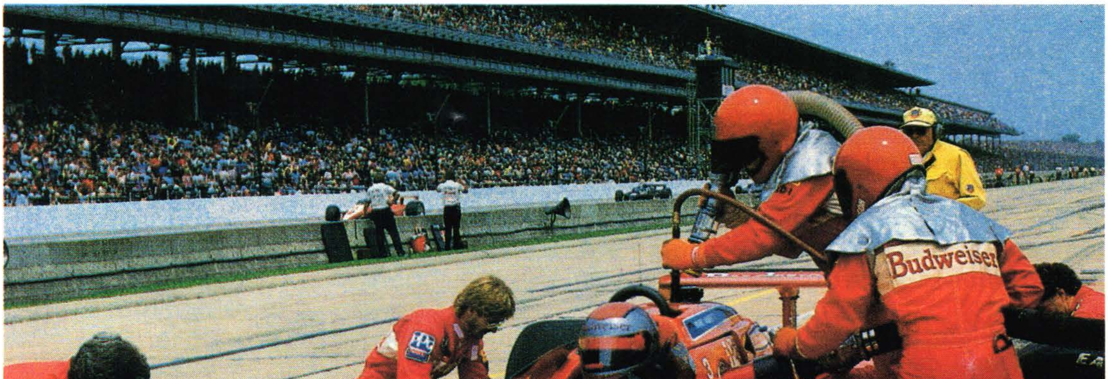


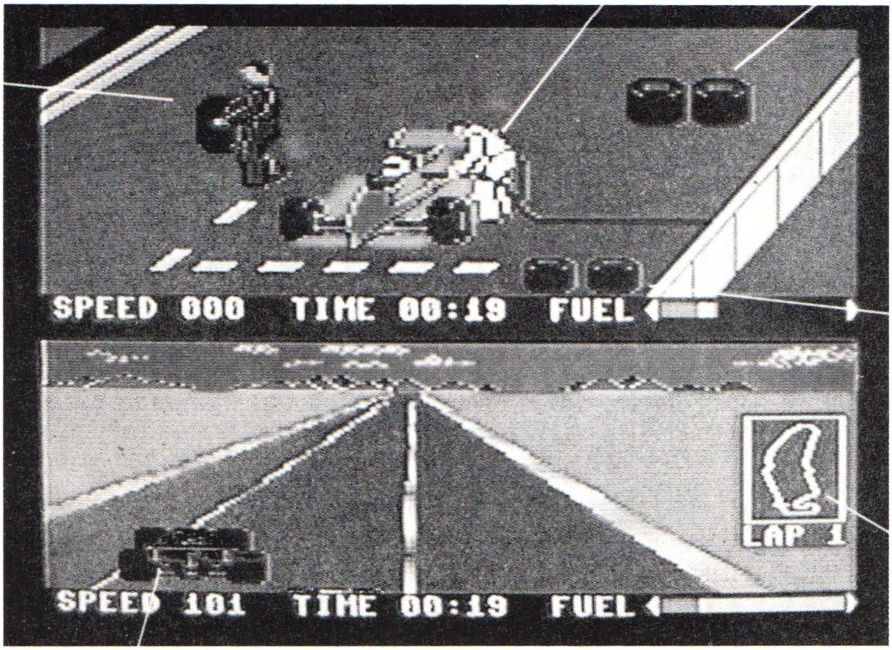
PITSTOP II: VIVERE LA F 1



Zooooom! Ricordate l'emozione che avete provato quando in sala giochi siete entrati per la prima volta nella macchina di **Pole Position** e siete rimasti senza fiato per la grafica e il puro e semplice divertimento dell'esperienza? Oggi potete provare di nuovo quelle emozioni con **Pitstop II**, un gioco automobilistico che permette di cimentarsi allo spasimo con un altro pilota, ed è fantastico!
Una volta caricato il gioco si hanno a disposizione parecchie opzioni, prima fra tutte quella di giocare da soli o in due. Se si sceglie di giocare da soli si dovrà affrontare il computer.
Sono dispinibili sei piste, da quella di Brands Hatch a quella di Vallelunga, completa del suo rettilineo di un miglio. Si può sceglierne una sola oppure tutte insieme in una grande corsa da Gran Premio. Per cominciare a giocare basta scegliere il numero dei giri e uno dei tre livelli di difficoltà. Subito c'è una grossa sorpresa: il display è suddiviso orizzontalmente a metà. Ciascun display è un vero e proprio schermo a sé stante che visualizza velocità, tempo e carburante rimasto. Le auto sono viste da dietro e da sopra, come in **Pole Position**.
Ciascuna metà dello schermo mostra il punto di vista da una delle auto, ed è qui che il gioco si rivela superiore a tutti quelli analoghi. L'azione viene rappresentata fedelmente dal punto di vista di entrambi i giocatori, così che se il giocatore A ha superato il giocatore B, B si vede A davanti. Se poi B supera a sua volta, A lo vedrà con apprensione sbucare dal fondo dello schermo, accostarglisi e poi superarlo rombando.
Quando ci si contende la posizione ottimale per sterzare o la posizione frontale alla partenza, c'è aggressività da vendere: si può addirittura accostarsi gomma contro gomma e cercare di scansare l'avversario per meglio superarlo.
Quando si guida come pazzi furiosi, il guaio è che le gomme si logorano: chi ama tamponare gli avversari e prendere le curve a 300 all'ora prima o poi si troverà con una gomma a terra, il che significa perdere il controllo dell'auto, uscire di pista e finire fuori gioco.
All'inizio le gomme sono nere, ma durante

la corsa diventano sempre più chiare man mano che si logorano. Quando sono bianche, basta il minimo scossone a far finire fuori strada, ma prima di arrivare a questo punto si può sempre fermarsi ai box per sostituirle.
Mentre si corre, la lancetta della benzina cala costantemente. Più veloci si corre più si consuma, e quindi occorrerà fermarsi più volte ai box per riempire i serbatoi. Su alcuni circuiti si riesce appena a fare tre giri prima di dover fare il pieno, ma su qualsiasi tracciato chi prova a fare quattro giri si troverà col motore agonizzante a metà del giro e lontano dai box.
In caso di scontro, la vostra macchina si fermerà fuori della pista, e l'altro giocatore sfreccerà davanti ai rottami: è veramente una grossa emozione potersi vedere passar oltre lo sfortunato avversario.
I controlli sono molto semplici: sinistra, destra, accelerazione e frenata. Premendo il pulsante di fuoco si può anche inserire il turbocompressore, utile all'inizio della corsa per aumentare velocità ed accelerazione. Attenti però a non cedere alla tentazione di usarlo sempre: sulle piste più lunghe riuscirete a fare non più di due giri col turbo inserito, e poi sarete costretti a fare il pieno.
Il controllo fornisce delle ottime risposte: se prendete delle curve strette ad alta velocità, dovrete poi fare non pochi sforzi per raddrizzarvi. Come spesso capita in questo tipo di videogiochi, l'uso del joystick come controllo comporta una certa facilità (per altro molto realistica!) nel perdere il controllo della vettura. D'altro canto, lungi dal rendere meno appassionante il gioco, questo difetto lo rende in realtà più impegnativo, e comunque con un po' di pratica si può eliminare ogni problema di controllo.
Quando si corre, in un riquadro sul lato destro dello schermo appare una mappa della pista che mostra il punto di partenza, i box e la posizione del giocatore in quel dato momento. Se poi si vuole vedere dov'è l'avversario, occorre dare una rapida occhiata alla sua mappa.
L'effetto tridimensionale del gioco è fantastico. Rappresentare in modo realisticamente prospettico la pista è sempre stato un grosso problema dei giochi automobilistici, ma in questo caso la pista è ottimamente raffigurata, e così pure le auto.





Ogni auto (e quindi anche le altre auto del computer) ha un proprio colore e una propria personalità: per esempio, le auto gialle e verdi hanno tendenze omicide, e quando cercate di sorpassarle vi tagliano la strada. Molto dettagliato, lo sfondo scrolla senza soluzione di continuità da sinistra a destra mentre il giocatore prende le curve a velocità suicide.
Gli angoli sono una minaccia costante e ricalcano fedelmente quelli rappresentati nella mappa. Più una curva è stretta, più si corre il rischio di slittare dalla parte opposta della pista: se quindi si prende ad alta velocità una curva stretta, si finisce con l'andare a sbattere contro la cordonatura rossa e bianca, il che costringe a rallentare e rovina le gomme.
A parte l'avversaria principale, le altre otto macchine del computer non sono solo oggetti piazzati a casaccio messi lì solo per guadagnare punti, ma prendono attivamente parte alla corsa e bisogna superarle una ad una. Dato che non devono mai perdere tempo fermandosi ai box, esse rappresentano un'insidia non da poco. Non solo, ma non amano neppure farsi sorpassare, e quindi cercheranno di impedirvelo occupando la parte centrale della pista o zigzagando per tagliarvi la strada.
Quando si gioca da soli, è l'"Epyx Robodriver" del computer ad assumere il ruolo del secondo pilota, ed è un avversario formidabile. Sulle prime non è difficile avvantaggiarsi di qualche secondo su di esso, poiché il Robodriver guida con cautela, quindi logora meno le gomme, ma si deve anche fermare più raramente ai box. Quando poi si deve proprio fermare ai box la sua sosta è fulminea, e quindi per batterlo occorre guidare davvero bene.
Se si desidera far tutte le corse in un sol colpo, il computer terrà il conto di tutti i punteggi e di tutti i risultati. I punteggi sono gli stessi dei veri Grand Prix: nove punti al vincitore, sei al secondo piazzato e così via. Nella classifica entrano tutte le auto, e quindi se è proprio una giornata nera potreste trovarvi alle spalle di una delle auto del computer. Se poi non si riesce a portare a termine la gara, si resta a zero punti.

È IN EDICOLA!



L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE E SOPRATTUTTO PER GIOCARE PER 30 GIORNI 30...

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

TUTTI ARTISTI CON LO SPECTRUM

Il quesito fondamentale è questo: perché volete disegnare delle belle immagini sullo schermo. Certo, si può sempre cavarsela rispondendo che l'arte non ha bisogno di un motivo: dopo tutto, perché gli artisti dipingono? A differenza dell'artista tradizionale, che spende un patrimonio in inchiostro e pennelli, voi almeno non sarete obbligati a cambiare ogni volta il vostro software. Come dite? Volate solo fare dei bei soldi? Ecco, lo sapevo! Del resto, ho sentito anch'io di gente che ha venduto i propri capolavori a delle case di software, che li hanno usati come schermi d'apertura per i propri giochi. È chiaro che per questo bisogna essere bravi, però secondo me il motivo più convincente sta nel fatto che disegnare con lo Spectrum è davvero divertente. Anche se non vi considerate dei grossi artisti, con l'aiuto dello Spectrum riuscirete comunque a creare della grafica dignitosa. Sempre meglio che stare a guardare il foglio bianco, no? Ogni forma artistica ha i propri limiti, e la computer art non fa eccezione a questa regola. Lo Spectrum non ha a disposizione un numero illimitato di pixel per disegnare, e la sua tavolozza di colori è piuttosto ristretta. Si può sempre ottenere una data sfumatura sullo schermo con l'aiuto di una griglia e usando accortamente i colori, ma tutto ciò non fa che accentuare il problema della bassa risoluzione della griglia caratteristica. Non abbandonatevi però al pessimismo, poiché vi basterà un'occhiata ai disegni di Peter per rendervi conto di cosa vi è possibile fare.

Tutti i package provati sono nuovi sul mercato, anche se **Paintplus** è nato dalle ceneri di un package precedente della P'n'P, **Paintbox**. Tutto il software che abbiamo provato rappresenta un passo avanti rispetto ai programmi grafici precedenti, ma nessuno è ancora giunto alla perfezione. Questi package o sono troppi complicati, o trascurano qualche particolare importante. Prendiamo ad esempio l'aggiunta del colore. Un pittore solitamente esegue uno schizzo sulla tela e poi lo colora. Tre di questi package, invece, costringono l'utente a scegliere i colori e a stenderli senza che prima ci sia alcun disegno. Solo **The Artist** non commette questo errore. Uno dei problemi più grossi che si incon-

trano creando delle immagini sullo Spectrum è la distanza che separa lo schermo su cui appare l'immagine dalla tastiera che le crea. A pensarci bene, si tratta di una situazione un po' assurda: il pennello del pittore è a diretto contatto della tela, e lo scultore scalpella e scheggia il proprio sasso. La penna ottica sarebbe la soluzione più ovvia a questo problema, ma sembra che ai creatori di questi package non sia proprio venuta in mente. Peccato, perché disegnare sullo Spectrum con una penna ottica è una delizia!
Tutti i programmi prevedono il trattamento e il posizionamento della User Defined Graphics (la grafica realizzata dall'utente, UDG): sarà anche utilissima se si vuole memorizzare un'immagine complessa in ventun simboli grafici, ma a me sembra che questa opzione sia invece uno spreco di spazio. È soltanto un'opinione personale, comunque, e se dovessi scegliere il programma migliore soltanto sulla base di come gestisce l'UDG, sceglierei **The Artist**.
Ed eccoci giunti al momento cruciale: quale dei quattro package si è imposto per la propria capacità globale di creare delle immagini? Indovina indovinello: per ora vi dico soltanto che l'unico a non classificarsi è stato **Leonardo**. Prima di prendere una decisione, però, date un'occhiata a ciascun package, poi scegliete quello che più si adatta al vostro temperamento artistico.

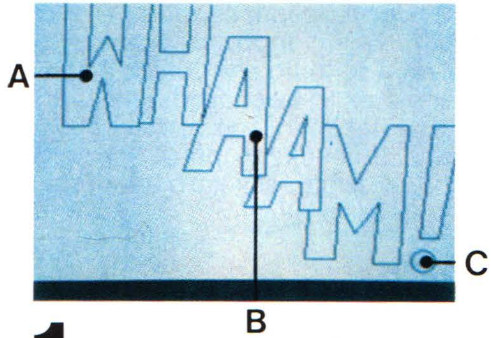
Cristina Barigazzi



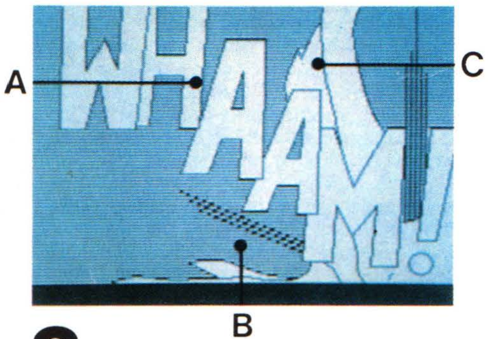
LEONARDO

Creative Sparks

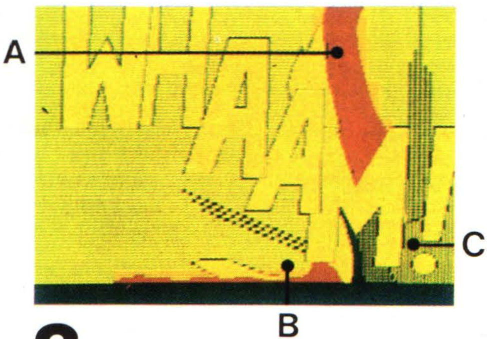
1. a) Può non sembrare una gran cosa, ma per farla ci ho messo delle ore, con un cursore che marcia alla velocità di una lumaca, e adesso sono contento. Peccato non poter dire lo stesso del package.
   b) Per tratteggiare, il **Leonardo** non è niente di speciale: meglio uno qualsiasi degli altri tre package. Ad aspettare che il cursore vada da un punto all'altro c'è il rischio di addormentarsi. Ho l'impressione che un grosso pezzo del **Leonardo** sia scritto in Basic, compreso il comportamento del cursore!
   c) Wow, ecco il mio primo cerchio perfetto! Dopo aver letto le 99 pagine del manuale, credevo che questa fosse considerata un'impresa per pochi eletti!
2. a) Il **Leonardo** ha una funzione ingrandimento complicatissima e che non è all'altezza di quella del **Paintplus**, per esempio. Quando avrete finalmente capito cosa bisogna fare per ingrandire penserete che sia una sciocchezza, mentre in realtà è un incubo.
   b) Creare questo sfondo è stato più facile di quel che pensavo. Ho dovuto leggere dieci volte la parte del manuale sulle superfici prima di capirci qualcosa. Mi ci è voluto un sacco di tempo, e grazie al cielo cancellare è facile!
   c) Col **Leonardo** disegnare delle linee curve è di una semplicità sorprendente: dopo i problemi con le linee rette, credevo che sarebbe stata un'impresa disperata. Come potete vedere, c'è del buono anche nel **Leonardo**, dopo tutto!
3. a) Aggiungere il colore alla figura non è un dramma come col **Lightmagic**, ma non è comunque una delizia. Mi sembra che con l'aggiunta del colore l'effetto globale non sia poi malaccio.
   b) Per quanto riguarda il funzionamento con la griglia a bassa risoluzione, il **Leonardo** è molto simile al **Lightmagic**, e ha due modi per tirar fuori il meglio dalle caratteristiche. Il primo sovrappone alla vostra figura una griglia chiara/normale che vi mostra dove sono le celle dei caratteri. L'altro modo offre invece un cursore grande come il quadratino di un carattere.
   c) La funzione superfici è decisamente flessibile, certamente più di tutte le altre opzioni di ombreggiatura. Ad ogni modo, per impratichirsi occorre strizzarsi la materia grigia. Come si può vedere, in questo punto mi sono lasciato un po' trasportare.



1



2



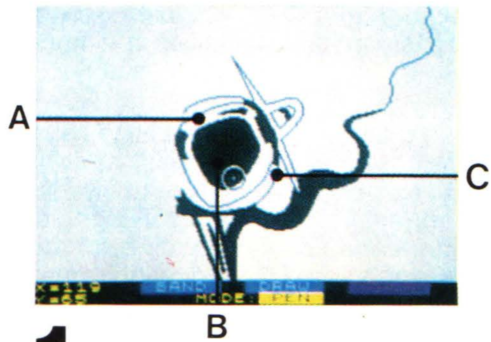
3

Il **Leonardo** è decisamente concepito per l'artista principiante, e comprende una funzione "disegno programmabile" che permette di disegnare qualsiasi tipo di figura. In effetti, è molto simile allo **Squirler**, di cui abbiamo già avuto occasione di parlare. Il guaio è che si rischia di diventare vecchi mentre si attende che esegua anche la più semplice delle operazioni. D'accordo, scrivere in Basic non è un delitto, ma il cursore... voglio dire, insomma!
Tempo necessario a completare l'immagine: 4 ore e mezza.
Voto: 3

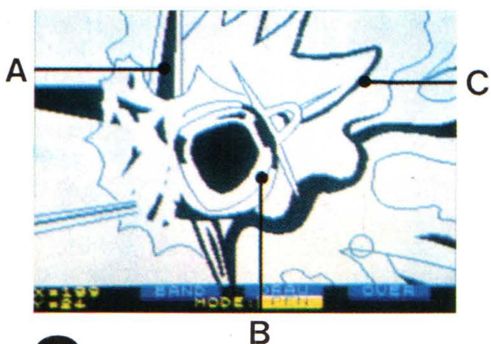
LIGHTMAGIC

New Generation Software

1. a) Ho disegnato queste linee con la funzione 'Band', che permette di portare la linea nella posizione esatta desiderata prima di renderla permanente.
   b) Il comando FULL del **Lightmagic** riempie senza chiaroscuri: è un peccato, però riempie in un sol colpo anche gli spazi più complessi. Si può tuttavia aggirare questa incapacità di riempire ombreggiando usando o il modo aerografo o il comando inserimento testo.
   c) La gestione del colore da parte del **Lightmagic** lascia molto a desiderare, prima ancora di cominciare a disegnare, ho dovuto decidere di che colore volevo ogni parte del disegno. Si noti che qui uso soltanto delle linee nere.
2. a) Non si può certo dire che il **Lightmagic** gestisca il colore in modo soddisfacente, ma in ogni caso il programma comprende una funzione che sovrappone allo schermo una griglia a bassa definizione. Si possono così disegnare delle linee che non stoneranno troppo al momento di aggiungere il colore.



1



2



3

b) Una parte del programma di cui mi sono servito parecchie volte è la funzione "Save/recall picture", che permette di memorizzare oppure di richiamare l'immagine corrente che sta nella memoria superiore. È molto utile, e poiché non comprende alcuna operazione di cancellazione me ne sono servito ogni volta che ho apportato delle grosse modifiche.

c) Il **Lightmagic** ha una funzione "larghezza variabile del pennello" che permette di dare pennellate dagli zero ai venti pixel di larghezza. Peccato però che le prestazioni del cursore non siano all'altezza nel modo pennello, il che rende piuttosto incerto riuscire a disegnare delle linee proprie dove si desidera.

3. a) Ora che ho tutto il disegno in nero, è ora di aggiungere gli altri colori. Aggiungere i colori da stampa è la parte più estenuante del lavoro. Osservando con attenzione si noterà che questo non è stato uno dei miei più grandi successi.

b) Il **Lightmagic** non ha una funzione ombreggiatura, e per ovviare all'inconveniente ho usato il modo aerografo, ma è stato un disastro! Alla fine ho ombreggiato una piccola zona, e poi l'ho copiata con i comandi "forbici e colla", rimettendone poi a posto i margini con la funzione ingrandimento.

c) L'effetto finale è OK, e se penso a tutte le difficoltà che ho incontrato ne sono piuttosto orgoglioso. Dietro il disegno c'è tuttavia un bel pasticcio, specie dove ho cercato di correggere la gestione scadente delle caratteristiche. Il **Lightmagic** è destinato all'artista principiante. È dotato di parecchie funzioni utili e facili da usare, ma non è all'altezza della grafica "vera". Certo, si possono creare facilmente delle figure astratte, ma non è questo che ci interessa. Gestisce benone le funzioni di base, ma scivola sulle caratteristiche. poco raccomandabile per il grafico già esperto.

Tempo necessario a completare l'immagine: 3 ore e mezza.
Voto: 7.

PAINTPLUS

Print'n'Plotter

1. a) La prima difficoltà l'ho incontrata nello schizzare. Non essendo possibile variare la larghezza del pennello, ho dovuto disegnare i contorni di queste linee e poi riempirle.

b) Il **PaintPlus** è molto utile quando si tratta di togliere gli inevitabili errori, bé, inevitabili se a disegnare sono io! Oltre alla normale funzione "cancellare ultima operazione", il **PaintPlus** permette anche di memorizzare una copia dello schermo nella memoria superiore prima di apportare delle grosse modifiche.

c) Il comando FILL del **PaintPlus** è veloce, peccato solo che non sia più affidabile. Il manuale stesso ammette che, a meno che non si stia riempiendo un cerchio o un riquadro, è difficile riuscire a far tutto al primo colpo.

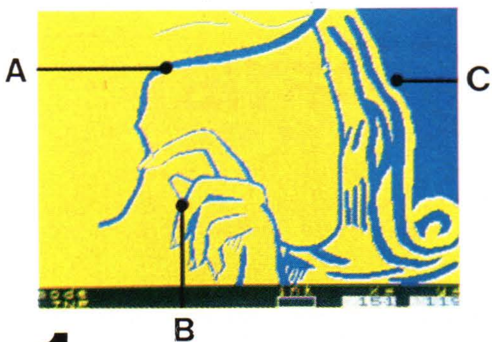
2. a) Ho fatto i capelli della ragazza con la funzione arco. Questo manuale è il solo a fornire un esempio di ogni arco possibile: potrà sembrare una sciocchezza, ma sarete sorpresi quando scoprirete quanto è preziosa questa informazione.

b) Mica male questo dettaglio dell'occhio, vero? L'ho fatto con la funzione ingrandimento del PaintPlus, ed è stato anche piuttosto facile: basta scegliere la zona che si desidera ingrandire sovrapponendovi un riquadro. Premendo poi il tasto 2 la zona viene ingrandita fino ad occupare l'intero schermo.

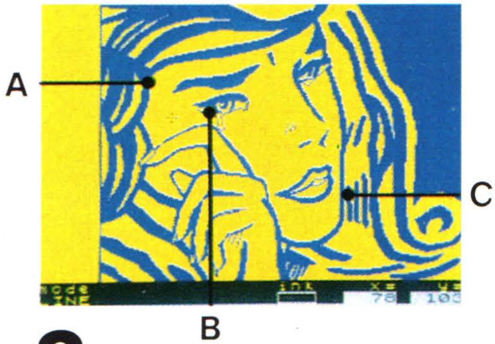
c) Nelle viscere del **PaintPlus** si cela una pagina help che contiene un riassunto dei comandi del manuale. È una funzione utilissima che evita di perdere tempo sfogliando il manuale.

3. a) Se conoscete l'originale del dipinto qui riprodotto, noterete che ho tirato un po' indietro i capelli della ragazza. E dire che sono ancora un povero dilettante!

b) Certo, ogni tanto il comando FILL del **PaintPlus** perde colpi, ed è un bel pasticcio. Questo guaio è però compensato dalla sua capacità di riempire a chiaroscuro: ci sono otto varianti, tutte molto buone. Mangiatevi il fegato, programmatori degli altri package.



1



2



3

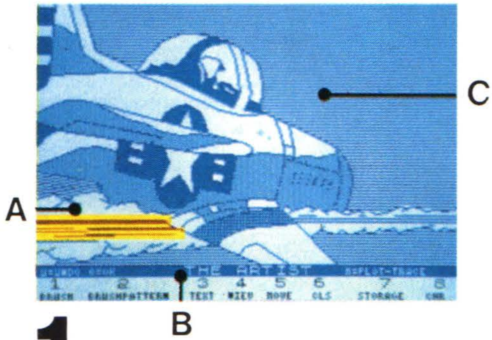
c) Se si azzecca subito il colore dell'inchiostro giusto, poi è facilissimo cambiare il colore della carta usando la funzione paper wash. Peccato che questa funzione non ci sia anche negli altri tre package.

PaintPLus non è il più avanzato dei quattro package, ma la Print'n'Plotter ha trovato il giusto compromesso tra ciò che andava messo e ciò che andava tolto. Il package richiede un minimo di talento perché lo si possa sfruttare al meglio. Può darsi che abbia prestazioni inferiori al Melbourne Draw, però io ho un debole per la sua capacità di ombreggiare.
Tempo necessario a completare l'immagine: 2 ore.
Voto: 8.

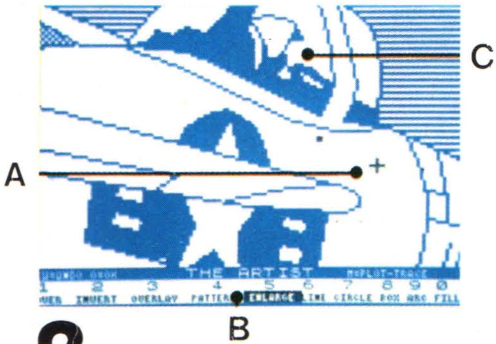
THE ARTIST

Softek

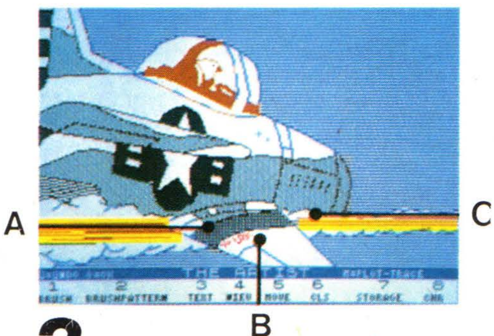
1. a) Aggiungere il colore man mano che si procede è uno scherzo. Si possono cambiare interi blocchi oppure singoli riquadri di caratteri usando i comandi inchiostro e carta insieme o separatamente.
   b) Il programma vi aiuta passo a passo mentre disegnate fornendo una guida ai tasti a pie' di pagina. Basta premere il tasto di cambiamento simbolo per veder sfilare tutti i diversi modi di operazione.
   c) Incredibile: meno di mezz'ora per produrre questo schermo! I comandi FILL sono eccezionalmente versatili, ed è facilissimo posizionare e trattare le linee dello schizzo.
2. a) Il cursore è "intelligente": ciò significa che se tenete premuto il tasto corre, ma se premete rapidamente il tasto movimento il cursore si sposta di un solo pixel per volta.
   b) Ho l'impressione che il programmatore di **The Artist** si sia ispirato non poco al funzionamento del programma Macdraw del Macintosh Apple. A parte la sua velocità, offre tali e tante prestazioni che troverete certamente proprio quella che vi occorre per fare ciò che volete.



1



2



3

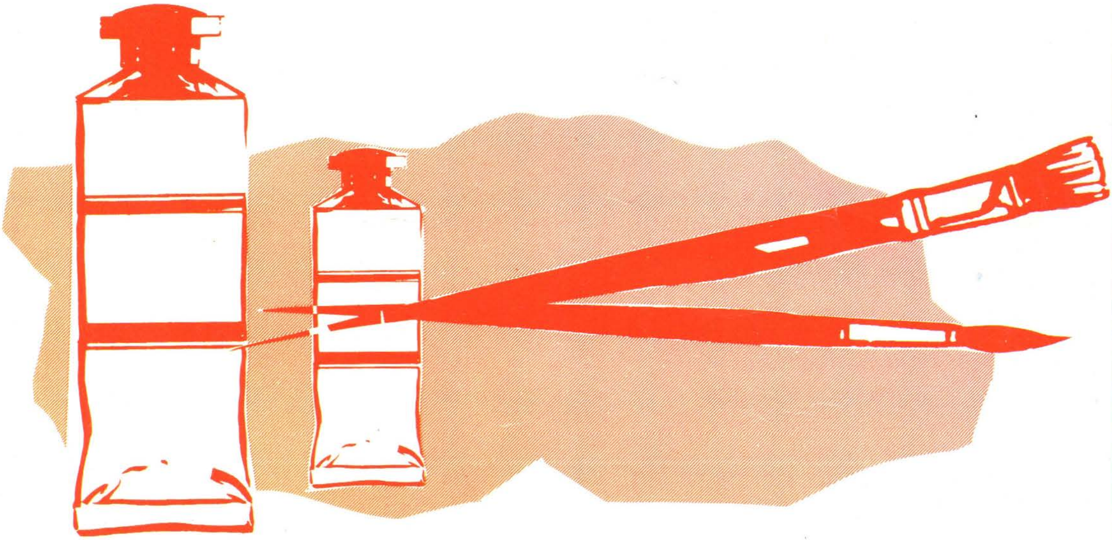
c) La funzione ingrandimento mi è stata molto utile per disegnare il pilota. Come si può vedere, in breve tempo si possono inserire parecchi dettagli.

3. a) La funzione forbici e colla di **The Artist** mi è stata molto utile quando ho finalmente aggiunto i colori definitivi. Le parti del disegno possono essere spostate di un paio di pixel in tutte le direzioni, e quindi influiscono pochissimo sui problemi delle caratteristiche.

b) Devo ammettere che su carta mi sarebbe stato ben difficile creare una riproduzione di questa qualità. **The Artist** mi ha permesso di eliminare e cambiare molto più facilmente che con una gomma. Inoltre, il suo trattamento colore è così avanzato che ho potuto provare colori diversi in zone diverse e poi scambiarli l'uno con l'altro.

c) La caratteristica più notevole di **The Artist** è il suo comando FILL: guardate bene questa immagine e vi accorgerete che è tutta realizzata con effetti chiaroscurali. **The Artist** permette di creare delle ombreggiature personali o addirittura di pescare un'ombreggiatura casuale nel ROM.

The Artist è un package decisamente eccezionale, con prestazioni valide e di facile impiego. È già allo studio la produzione di un topolino o di un trackerball in grado di lavorare col programma. Si parla addirittura di programmi aggiuntivi che uniti a **The Artist** funzioneranno come una database "Letraset" da cui l'utente potrà trarre grafica e icone da impiegare nelle proprie immagini. Tempo necessario a completare l'immagine: 3/4 ore. Voto: 10.



QUATTRO PACKAGE A CONFRONTO

	Artist	Leonardo	Paintplus	Lightmagic
forbici e colla	si	si	no	si
ingrandimento	m. buono	scarso	m. buono	scarso
rotazione/specchio	si	si	no	si
pennellata variabile	si	no	no	si
velocità cursore	intellig.	1	2	8
UDG+testo	m. buono	medio	m. buono	buono
scala grand. immagine	si	si	no	no
ombreggiatura	m. buona	buona	m. buona	scarsa
FILL	m. buono	buono	scarso	m. buono
manuale	m. buono	scarso	buono	m. buono
gestione caratteristiche	m. buona	media	buona	scarsa
cancellare	buono	buono	m. buono	medio
set caratteri diversi	si	si	no	no

IL GIOCO DEL MESE:

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET

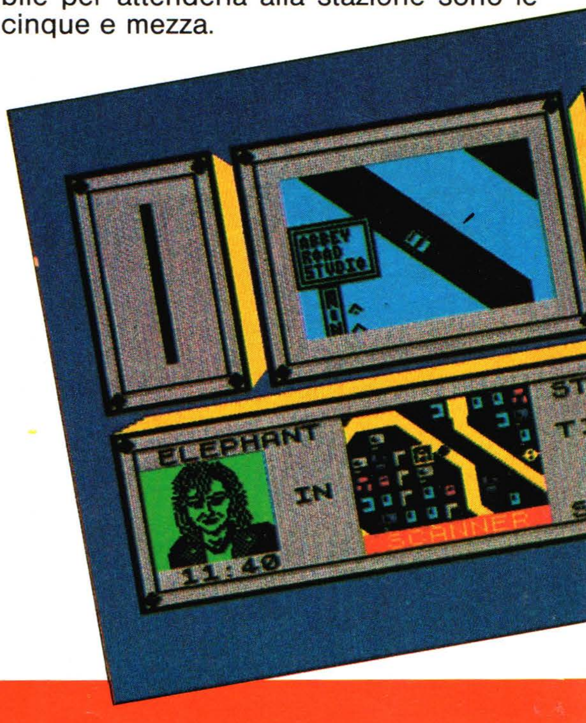
Give my regards to Broads Street è un gioco veramente divertente a patto di giocarlo come si vuole e di ignorare le istruzioni ad esso accluse dalla Argus, la casa produttrice.

Paul Mac Cartney siete voi, il giocatore: nel corso di un sabato dovrete incontrare sette amici, ritirare presso ognuno di essi un frammento di una canzone e poi portare tutti i frammenti agli studi di Abbey Road per mixarli. Certo, nei panni di Paul qualsiasi persona di buon senso convocherebbe tutti gli amici presso gli studi, ma come gioco non sarebbe proprio granché.

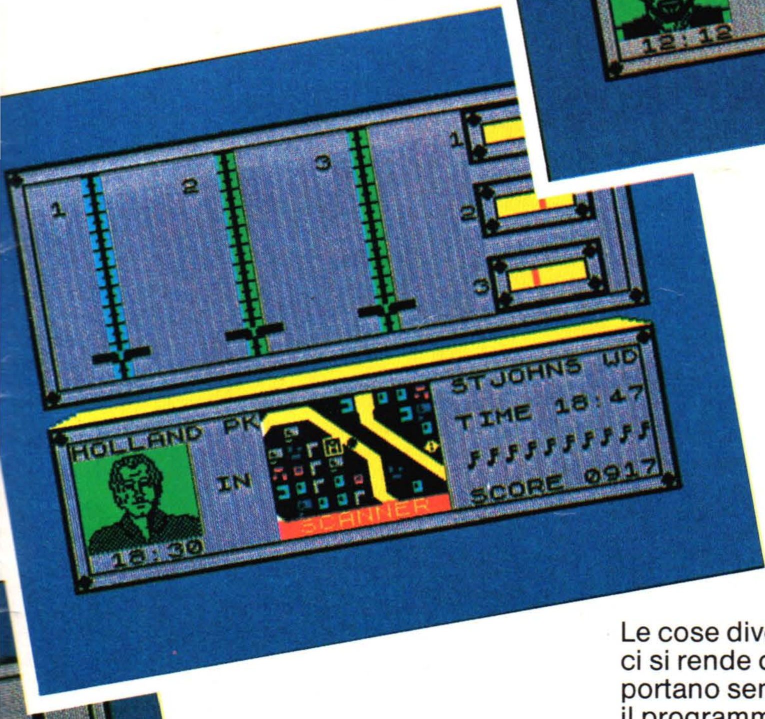
E invece, gli amici vanno rintracciati uno ad uno nel centro di Londra. Tenendo attentamente d'occhio il computer montato sulla vostra auto, di ciascuno dei vostri amici saprete qual è l'ultima stazione del metrò da cui è stato visto uscire, e il loro profilo personale vi dirà dove amano trascorrere il proprio tempo, mettendovi teoricamente in grado di prevedere da quale stazione del metrò usciranno.

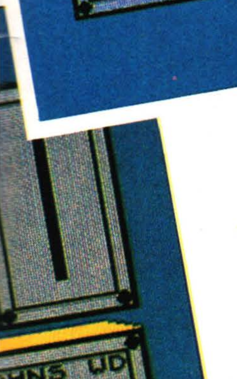
Con l'aiuto della vostra guida stradale di Londra, potrete poi raggiungere la stazione prescelta e mettervi in attesa, e attendere e attendere e attendere... Il guaio è che anche questo non è granché come gioco: certo, esercitare la propria intelligenza deduttiva è divertente, ma sostare per tutto il giorno fuori di una stazione della metropolitana in attesa di una persona che può anche benissimo non farsi vedere non è divertente affatto!

Il guaio è che le istruzioni dimenticano di spiegare che potete prendere al volo i vostri amici tanto quando entrano in una stazione quanto quando ne escono, il che è più sensato. Se ad esempio Linda è scesa alla stazione di Bond Street per andare a fare lo shopping, è chiaro che prima o poi dovrà anche rincasare, e l'ora più plausibile per attenderla alla stazione sono le cinque e mezza.









Le cose diventano ancor più facili quando ci si rende conto che i personaggi si comportano sempre allo stesso modo quando il programma è stato appena caricato. Ciò significa che dopo un paio di giri di prova si può iniziare la giornata recandosi a Kilburn a ritirare una parte della canzone, proseguire per Maida Vale e poi addentrarsi nel centro cittadino.

In questo modo, il gioco diventa molto più divertente: invece di andare sconsolatamente avanti e indietro per ore ed ore davanti a delle stazioni del metrò, dove c'è solo un vigile per fare quattro chiacchiere, ora si può schizzare in lungo e in largo per Londra, sapendo esattamente dove e quando trovare gli amici. A questo punto dunque il problema si riduce ad imparare a muoversi velocemente in mezzo al traffico, a prendere le curve ad alta velocità e a studiare il percorso più veloce da un punto all'altro della città.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, -Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

• Cerco/Scambio giochi per Spectrum-Novità: Tu mi dai 1 gioco e io te ne dò 5. Approfittatene!! Posseggo più di 400 giochi. Cerco particolarmente: Space shuttle, Toy bizarre (Activision), Falcon Patrol (Virgin), Hulck, Spiderman (Adv. int.). Ho il Turbo-Copy. Telefonatemi.
Angelo Stumpo - Via M. Gran Sasso, 51 - Cinisello B. (MI) - tel. 02/6174351.

• vendo Vic 20 + 3 cartridge + 1 joystick + 15 cassette + 2 manuali con 62 programmi + 5 riviste. Cerco CBM 64 buono stato, possibilmente scambio + modica differenza.
Federico Guidoboni - Via Dei Gracchi, 293 - Roma - Tel. 350410.

• Vendo per L. 100.000 150 giochi tra i più belli che possiedo, come: Ghosterbusters, Pitstop, Pole position, karateka, Bruce Lee, Jumpiton Jr, Aztec, Congo Bongo, Blue max, tutti su cassetta. Telefonare a:
Andrea Mignone - Via Rorine, 61/2 - Alba (CN) - Tel. 0173/681455.

• Vendo programmi per C. 64 a prezzi favolosi tra i quali: Boxing, Raid over Moscow, Kung Fu, Satan Ollows, Paperino ecc.
Sestili Claudio - Via dei Prati Fiscali, 284 - Roma - Tel. 8128819

• Vendo 200 giochi per C. 64 (tuuti col Turbo tape). per avere la lista basta telefonare ore pasti a: Dario Morgante - Via Etruria, 53 - S. Marinella (RM) - Tel. 0766/737276.

• Vendo giochi per C. 64 tra cui: Treni, Ghosterbusters, Tapper, Poker strip, Crazy Joe, Pitfal I II, karate, Sci a L. 1.000-1.500 cad. Cerco Summer games, Hiper olimpics, Quo vadis, Break dance, Bruce Lee e altri.
Giuseppe Trimarchi - Via N. Sauro, 27 - Nichelino (TO) - Tel. 624876.

• Compro/Cerco i seguenti giochi per C. 64: Missione impossibile, Donald Duck, Football americano, Roller ball, Bruce Lee. Possibilmente nelle Tre venezie. Sono disposto ad uno scambio.
Cristiano Nogare - S. Croce 267 - Venezia - Tel. 708368.

• Vendo per CBM 64 giochi, utility su disco e nastro tra cui: Summer games I e II, Beach head II, G. I. Joe, Rancing destrution set, Barbie, Hyper Sports, On field football, Stirm Warrior, mario bros, Football manager, Frogger II, Spy Hunter, Superpipeline II. Mandare francobollo per ricevere la lista completa. Sconti su quantità. Vendo libro Adventure CBM 64 + cassetta a prezzo stracciatissimo.
Nepote Mauro - C.so Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

• Vendo per il C. 64 a sole L. 3.500 cassete acquistate in edicola, oppure scambio con altre cassette. Per la lista scrivere oppure telefonare (ore serali).
De Gattis Paolo - La Cure de Chevrot, 9 - 11020 Gressan (AO) - Tel. 0165/582470.

• Vendo 350 giochi per CBM 64 a L. 500 cadauno + spesa cassetta o disco. Richiedete lista inviando L. 400 in francobollo per spese postali. Fra i giochi migliori ricordo: Arabian night, raid over Moscow, Summer games, G.I. Joe, Quo Vadis. Scrivete a: Club. GMG SOFT di: Maurizio Attanasio - Viale Pr. Umberto, 129/bis - Messina - Tel. 090/361881 (ore pasti).

• Vendo Commodore CBM 64 in ottime condizioni a L. 300.000 causa passaggio sistema superiore. Scrivere o telefonare ore ufficio e chiedere di Toni.
Antonio Schiavo - Via Franco, 2 Quinto vic. - 36050 Vicenza - Tel. 0444/556783.

• Vendo CBM 64 4 mesi di vita + il registratore originale + 100 programmi a L. 400.000 oppure scambio con un qualsiasi videoregistratore.
Megale Cristian - Via Stelvio, 22 - Legnano (MI) - Tel. 0331/549115.

• Vendo e Scambio fantastici giochi per CBM 64 come: Dig dug, Burg time, Pitstop, Frogger, Super Pipeline, Donkey Kong, ecc. a un prezzo incredibile. Solo L. 500 il minimo e L. 1.000 il massimo.
Giuliano Andolfi - Via Corte da Capo - 81030 Lauro di Sessa (CE) - Tel. 0823/707293.

• Vendo giochi per C. 64 su nastro a L. 1.500: Decathlon, Gyruss, One on One, Sintesi vocale, Break dance, Koala, Aztec challenge, Spy haunter, Zaxxon, e tanti altri tutti in turbo. Cerco Bruce Lee, Pitstop II, karate, Summer games II a prezzi accessibili.
Fagnano Fabrizio - Via C. De Attilii, 21 - Chieti - Tel. 32428.

• Vendo Atari 2600 + istruzioni + 2 joystick + 7 cartucce tra cui il meraviglioso Pitfall e gli avvincenti Tutankham e Robot Tank, il tutto a L. 400.000. Vendo anche separatamente.
Alfredo Cea - Menotti Garibaldi - Tarquinia (VT) - Tel. 855134.

• Vendo/Scambio giochi per C. 64. Ne posseggo molti fra cui: Impossible mission, Ghosterbuster, brush, Break dance, Zaxxon, Pitfall II, Gyruss, Pyjamarama, Pitstop 1 e 2. Il prezzo di ciascun gioco e di L. 500!!!
Posseggo anche molte utility fra cui: Simon's Basic.
Giovanni campisano - Via Michele Scammacca, 46 - Catania - Tel. 095/382013.

• Compro Summer Game n. 2 a prezzo ragionevole. Vendo giochi per CBM 64 a prezzi ragionevoli.
Massimo Vivaldi - Via Cadibona, 9 - Milano - Tel. 5482081.

• Vendo/Scambio programmi per CBM 64 a L. 1.000-1.500 come Decathlon, Biliardo, Ghosterbusters, Toto prof., Music masters, Popeye e molti utility. Per ulteriori informazioni scrivere a:
Rao Antonio - Via Cliratoli, 3 - Rende (CS) - Tel. 0984/246130.

• Vendo/Conmpro/Scambio giochi per C. 64. Possiedo i più famosi giochi: Ghostbusters, Impossible mission,, Zaxxon, Raid over Moscow, Decathlon, Summer games. Contiamo più di 500 nomi. Prezzi da L. 500 a L. 3.000 (telefonare dalle 17 in poi).
Palma Luigi - Reali di Bulgaria, 10 - Mesagne (BR) - Tel. 0831/731408.

• Vendo/Cambio moltissimi programmi per i computers Sinclair ZX Spectrum 16/48K tra i quali tutti gli ultimi giochi della Ultimate. Quasi 800 giochi a sole Lire 2.000 cadauno.
Portera Filippo - Via B. Cellini, 2/A - 30038 Spinea (VE) - Tel. 041/994284.

• Compro programmi d'Astrologia, Ascendente, Zodiacale, Bioritmo, Effemeride, Sogni, Cabala per Commodore 64.
Latina Giovanni - Via Diove, 58 - Siracusa - Tel. 64169.

• Vendo fantastici programmi per ZX Spectrum 48K a prezzi modici. Possiedo le ultime novità: Atic attack, Pole position, Match day, Match point, Diley Thompson, Dechatlon. Scrivetemi o telefonatemi.
Manfredo Antoniotti - Via Cavour, 3 - 54033 Carrara (MS) - Tel. 0585/72897.

• Solo per Milano vendo in blocco 455 giochi e 203 utilities divise in 24 cassette da 60 min., cassette comprese (Sony HF 60) a L. 150.000 oppure senta cassette a L. 100.000. Duplicazione alta velocità perfetta.
Massimo Mugnai - Via F. Ferruccio, 3 - 20145 Milano - Tel. 02/3490778 (ore 20).

• Cerco disperatamente dei giochi per lo Spectrum 48K di più vorrei giochi sportivi es. Pallacanestro, calcio, Decathlon oppure giochi di avventura, cerco il gioco Qix (a buon prezzo).
Raffaele - Via G. Tedeschi, 15 - Siracusa - Tel. 0931/30682.

• Vendo/Scambio oltre 150 programmi per Spectrum 48K su nastro. Prezzo L. 5.000. Alcuni titoli: Knight lore, Hobbit, Atic atac, Kong, Pengt.
Roberto Rancati - Via Copernico, 9 - Corsico (MI) - Tel. 4478595.

• Vendo/Scambio giochi per CBM 64 su nastro, oltre 300 titoli tra cui: Gostbusters, Impossible, Mission, Raid over Moscov, Cauldron, Pyjamarama, Match point, Pitfall II.
Telefonare ore pasti o scrivere a: Agrippino Fieramoschi - IV trav. Galilei, 8 - Arzani (NA) - Tel. 7314403.

• Vendo a L. 5.000 Decathlon, Poyam, Popeye, Pac. mae. Inoltre Karate, Boxing, Sintetizzatore, Atletica medioevale tutti insieme. I primi 4 con turbo.
Maroldi Damiano - Via Cervese - Cesena - Tel. 0547/380871.

• Vendo fantastici video games tipo: Donald Duck, Hyper olympic, Snoppy, Tapper, Copy 190, Flight simulation, Chinese suggler. Inoltre cerco Wizard of the war.
Michele Carreca - Via Matteotti, 125 - 71100 Foggia - Tel. 0881/29706.

• Vendo cassette Atari space war 30.000. Pal man 45.000. Raiders of the lost arx 40.000. Space Shuttle (nuovo) 70.000. Pole position 50.000. Sungle munt 60.000 + Paddle per CMB 64 cassetta con 18 giochi e utility 15.000.
Guido Milani - Via Verdi 44 - Samarate (VA) - Tel. 0331/220823.

• Vendo i migliori giochi per CBM 64, tra cui: Hunch back I II III, Summer games I II, BCS II, Ghostbusters, Raid over Moscow, Beach head, American football, a partire da L. 2.500. Telefonare ore pasti a:
Erminio - Circ. Appia, 41 - Roma - Tel. 787323.

• Cerco videogames registrati su nastro per CBM 64 tra cui: Spy Vs Spy, Hyperolimpic, Summer games II (L. 2.000-5.000 massimo).
Fabrizio Monti - Piazza Ener Bettiga, 55 - Roma-Ostia - Telefono 5604207.

• Vendo/Compro giochi per standard MSX. Dispongo di vari giochi come Hyper Olimpic I e II, Antartic adventure e tanti altri a L. 3.000 cadauno.
Scrivere o telefonare a:
Decorato Piero - Via G. De Nittis, 45 - Barletta (BA) - Tel. 0883/301140

• Vendiamo per C.64 i migliori giochi sul mercato italiano e non. Tra cui: Bruce Lee, Impossible mission, 1985 the Day acter, Hulk, The hobbit, White-Viper, Lonely rider, Torak e Field.
Andrea Vecchi, Mauro Cattelan - Via Del Grano 3a - 00172 Roma - 2818029.

• Scambio giochi per CBM 64. Chi è interessato può mandare la propria lista. Io vi spedirò la mia. Rispondo a tutti e tratto con la massima serietà.
Muzzetta Carmelo - Via Treviso, 64 - 95030 Mascalucia (CT).

• Vendo oltre 200 giochi per CBM 64 a L. 1.000 ciascuno.
Rivolgersi a:
Fabrizio Bartoletti - Via Capannori, 12 - Roma - Tel. 8400657.

• Vendo per CBM 64 i seguenti supergiochi: Ghostbuster, Raid over Moscow, Baseball, ecc. ad un super prezzo. Telefonare dalle 16 in poi.
Claudio Gravina - Via Ivrea, 15 - Cavaglià (VC) - Tel. 0161/966036

• Vendo per C. 64 programmi su nastro fra cui: Summer games II, Football Americano, On-court tennis, Entombed e tanti altri. Cassetta con 20 giochi a scelta L. 20.000.
Fania Davide - Via Lepontina, 1 - 20159 Milano - Tel. 682789.

• Vendo giochi per C. 64 ultime novità a L. 3.500 cad. tra cui: Detective, Chiner II, Orfeo, Il ladro ed inoltre Labirinto, Sintetizzatore di voce, Raffaello 64, e Grand prix a due schermi.
Stefano Vimercati - P.za San Rocco, 3 - 24033 Calusco (BG).

• Vendo per Commodore 64 giochi come Quo vadis, La miniera, Qix laser, Pyjamarama, Wally family, Challenger, Super scacchi, Dama, e tanti altri (DisBugo del Simon's basic).
Giuseppe Corsale - Piazza Mandorle, 39N - Palermo - Tel. 091/532002.

• Vendo/Scambio per Commodore 64 i migliori giochi tra cui: Ghostbusters, Raid over Moscow, Olimpiadi, The staff of karnat, Karate, Bruce Lee, Mission impossible e molti altri.
Squinabal Massimiliano - Via Emile Chanoux, 122 - Pont St. Martin (AO) - Tel. 0125/82019.

• Possiedo circa 100 giochi di ottimo livello e veloce caricamento per il C. 64. Li vendo a L. 2.500 cad. o li scambio in zona Milano. Vendo o scambio anche cassette acquistate in edicola.
Giorgio Sasdelli - Via Vespri Siciliani, 31 - Milano - Tel. 4238485.

• Vendo/Scambio magnifici giochi su cassetta per CBM 64 a basso prezzo (L. 1.000 il gioco o meno). Contattare.
Andrea Colombo - Piazza S. Gregorio, 21 - Olgiate Olona (VA) - Tel. 0331/641189.

• Vendo programmi e games per il CBM 64. Io posseggo Shoot the rapids, Tournament tennis, Dinki, doo, Ghostbusters, Summer games, Saloon, Monn Boogy e tanti altri giochi.
Loigio Salvagius - Via Andrea C., 4 - Rende (CS) - Tel. 0984/644228.

• Vendo ogni tipo di programmi per CBM 64 in particolare le ultime novità (Karateka, Staff of karnata, A view to the Kill, ecc.).
Magliola Andrea - Via Quintino Sella, 13 - 13060 Valdengo (VC) - Tel. 015/680723.

• Vendo giochi per CBM 64 (in cassetta). Ottimi prezzi al 50% di sconto. Telefonare ore 13-15.
Alfieri Roussel - Via Puccini, 19 - carmagnola - Tel. 977.86.20.

• Club CBM 64 West vende ed eventualmente scambia giochi su cassetta a prezzi stracciati (un esempio: Ghostbusters a L. 10.000).
Per richedere lista scrivere o telefonare dalle 14 alle 16.
Paolo Pedroni - Via A. da MUrano, 68 - Padova - Tel. 049/606738.

• Vendo per CBM 64 monitor a fosfori verdi. Prezzo L. 120.000 + spese postali.
Gerardo Lanna - Piazza L. Manara, 4 - 03027 RIPI (FR) - Tel. 0775/384752.

• Vendo/Scambio nuovissimi giochi anche in Turbo tape (tra i quali anche giochi da bar). Es: Mario Bros, Defender, Star Wars, necromancer, Gi Joe, Summer games I e II, e splendide utilities.
Fossati Ornella - Via Barro, 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

• Vendo Commodore 64 + unità singola Floppy disk 1541 + circa 300 programmi tra cui Ghosterbusters, Decathlon della Ocean, Simon's Basic con il libro delle istruzioni a L. 1.000.000.
Castglioni Sergio - Via Marconi, 35 - Limido Comasco - Tel. 031/938038.

• Il «Club Charly Software» propone a tutti i possessori dei Personal Computer Vic 20 e C. 64 scambi di idee, esperienze, consulenze e programmi.
Carlo Vincenzi - Via Resistenza, 26 - 41033 Concordia S/S Modena - Tel. 0535/54325.

• Siete possessori di un CBM 64? Se si io vendo e scambio fantastici «giochi» tra cui: Popeye, Lupin III, Pitfall I e II, bruce Lee, Olimpiadi, Summer games e tanti altri.
Perria Sandro - Via Marche, 31 - 58100 grosseto - Tel. 0564/27833.

• vendo software per CBM 64. Possiedo circa 500 titoli tra cui: Summer games II, Beach head II, grogs Revenger ecc. Massima serietà.
Silvio Artuso - Via Magenta, 603 - Cislago (VA) - Tel. 02/96380159.

• Cerco altri possessori di Commodore 64 disposti a scambiare amichevolmente giochi e programmi. Posseggo oltre 200 titoli (tra i quali Pyjamarama, Pitstop II, raid over Moscow, Impossible mission, ecc.). per lista scrivere o telefonare a:
Mario Pucciarelli - Via venturelli 3b - Castelpoggia (MS) - Tel. 0585/316057.

• A.A.A. Club super Commodore 64 vende favolosi programmi solo a L. 1.000 l'uno. Regalo supporto magnetico e spese postali.
Valentina Baio - Casella postale, 29 - Thiene (VI) - Tel. 0445/24508.

• Hey! Baby! Sono un «Computermaniaco» che vuole scambiare i programmi per CBM 64 con altri pazzi scatenati possessori del più grande computer mai esistito. E un suicidio non telefonarmi!!!
Luigi Colazilli - Via Papa Giovanni XXIII, 27 - Chieti - Tel. 0871/2440.

• Vendo/Scambio oltre 500 videogiochi tra cui: Ghostbusters, Quo Vadis, Automania, Raid over Moscow, Staff of Karnath 1 e 2, Match Point, Spy Hunter a L. 1.500 cadauno e li scambio con Impossible mission, Strip poker, Bruce Lee, Karate. Per richiedere lista scrivere a:
Rino Sebastiani - Via Ugo Foscolo, 7 - Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/942481 (ore pasti).

• Compro, vendo e cerco programmi (giochi e utility), per il Club «Bites 64». Chi volesse iscri-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso S.I.P.E. s.r.l. - via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 18**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**....................................

Città.................................... **Telefono**.......................... **Anni**..........

versi mandi per posta Nome, Cognome, indirizzo, C.A.P. e telefono allegandoci la sua fotografia. Per ora siamo in grado di fornire solo programmi su disco, fra breve anche su cassetta.
Simone Cetorelli - Via Cimarosa, 18 - Roma - Tel. 866447.

• Vendo/Scambio prg. su nastro per CBM 64 tutti di ottimo livello a lire 1.000 cad. trattabili. Possiedo: Mario Bros, Bmx racers, Missione impossibile, Doctor 64, Magik Desk, Spectrum VO, Anti-connection e tanti altri.
Franco Gelli - Via R. Feletti, 25 - Comacchio (FE) - Telef. 0533/822083.

• Vendo fantastici giochi per CBM 64. Inoltre vendo cartucce mai usate a solo L. 20.000 trattabili. Richiedere lista inviando L. 1.000 o telefonare a:
Luca mazzoni - Corso Nazionale, 349 - La Spezia - Tel. 0187/510956.

• Vendo/Scambio eccezionali giochi per CBM 64 tra cui: UP-n down, Blagger goes to Hollywood, Rollerball, Olimpic Challenger, Ghosterbusters, Impossible mission, Frak, Barbanera, Dreaming ed altri a prezzi stracciatissimi!!!
Massimiliano Caruso - Via Cefalù 24/6 - Milano - Tel. 3086012 (ore pasti).

• Cerco per CBM 64 Puckland da cambiare con Ghosterbusters, bruce Lee, Agente speciale. Telefonare dalle 18 alle 20.
Vincenzo Pagano - Via Modigliani, 24 - Aversa (CE) - Tel. 8111325.

• Vendo giochi e utility a L. 1.000. Posseggo circa 400 programmi tra cui Hignoon, Hunchbach I e II, Summer Games, Solo flight, Raid over Moscow ecc. Accetto anche scambi. Telefonare ore pasti.
Gian Luigi Pasi - Via R. Sanzio, 13 - Lugo (RA) - Tel. 0545/22149.

• Ho fondato un club per i possessori C. 64 Chi si vuoleiscrivere potrà comperare Videogames a prezzi bassissimi e Ghosterbusters L. 3.500. Comunque invieremo lista solo per il Veneto.
Fabio Menti - Via G. Giardino, 6 - 36070 Valdagno (VI) - Tel. 0445/403088.

• Vendo 150 giochi per il tuo C.64 al fantastico prezzo di L. 50.000, sono tutti in turbo type 64. Es.: Ghosterbusters, Impossible mission, Hunch beach I e II, Karate, Aztec e molti altri. Eseguo spedizioni in contrassegno.
Aniello Bianco - Via A. Rossi, 41 - 80045 Pompei (NA) - Tel. 081/8638322.

• Club CBM 64 West vende ed eventualmente scambia giochi su cassetta a prezzi stracciati (un esempio: Ghostbusters a L. 10.000).
Per richedere lista scrivere o telefonare dalle 14 alle 16.
Paolo Pedroni - Via A. da MUrano, 68 - Padova - Tel. 049/606738.

• Vendo per CBM 64 monitor a fosfori verdi. Prezzo L. 120.000 + spese postali.
Gerardo Lanna - Piazza L. Manara, 4 - 03027 RIPI (FR) - Tel. 0775/384752.

• Vendo/Scambio nuovissimi giochi anche in Turbo tape (tra i quali anche giochi da bar). Es: Mario Bros, Defender, Star Wars, necromancer, Gi Joe, Summer games I e II, e splendide utilities.
Fossati Ornella - Via Barro, 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

• Vendo Commodore 64 + unità singola Floppy disk 1541 + circa 300 programmi tra cui Ghosterbusters, Decathlon della Ocean, Simon's Basic con il libro delle istruzioni a L. 1.000.000.
Castglioni Sergio - Via Marconi, 35 - Limido Comasco - Tel. 031/938038.

• Il «Club Charly Software» propone a tutti i possessori dei Personal Computer Vic 20 e C. 64 scambi di idee, esperienze, consulenze e programmi.
Carlo Vincenzi - Via Resistenza, 26 - 41033 Concordia S/S Modena - Tel. 0535/54325.

• Siete possessori di un CBM 64? Se si io vendo e scambio fantastici «giochi» tra cui: Popeye, Lupin III, Pitfall I e II, bruce Lee, Olimpiadi, Summer games e tanti altri.
Perria Sandro - Via Marche, 31 - 58100 grosseto - Tel. 0564/27833.

• vendo software per CBM 64. Possiedo circa 500 titoli tra cui: Summer games II, Beach head II, grogs Revenger ecc. Massima serietà.
Silvio Artuso - Via Magenta, 603 - Cislago (VA) - Tel. 02/96380159.

• Cerco altri possessori di Commodore 64 disposti a scambiare amichevolmente giochi e programmi. Posseggo oltre 200 titoli (tra i quali Pyjamarama, Pitstop II, raid over Moscow, Impossible mission, ecc.). per lista scrivere o telefonare a:

Tagliando da compilare e spedire
alla redazione di Program e Specia
presso S.I.P.E. s.r.l. - via Ausonio 26, 2

(cancellare i settori che non interessano) **SPECI**

VENDO **COMPRO** **CERCO**

....

....

....

....

Nome...**Indirizzo**..........

Città...**Telefono**..........

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME